TOP GAMES
08/1992
Conquests of the Longbow

# TOP GAMES

"Top Games" започва пътя си като рубрика в специализираното списание "Computer" през 1992 година. Постепенно увеличава обема си и през 1995 става самостоятелно приложение към списанието.

Именно тук се ове българската гейм журналистика. Голяма част от авторите в "Top Games" в последствие създават и пишат в "PC Mania" и "PC Club".

За целите на проекта "Лазарус", всеки брой е опакован с корица в съвременен стил.

Приятно четене!

Този брой е сканиран от
**Национална Библиотека "Св. св. Кирил и Методий"**

# CONQUESTS OF THE LONGBOW
## Sierra On-Line

**Графика:** *******
**Звук:** *******
**Оригиналност:** *******
**Удоволствие от играта:** *******

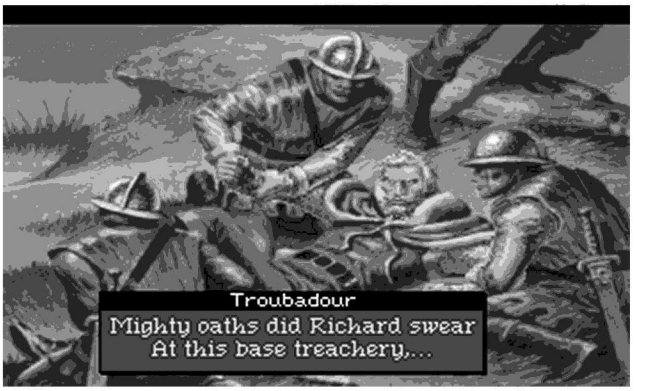
**Изисквания:** IBM AT или съвместими с VGA, 8 МБайта дисково пространство.
**Поддържа:** AdLib, Sound blaster, MIDI, мишка.

Изненадите от страна на Sierra продължават. Толкова много суперигри пуснаха напоследък, че направо не смогвам да ги представя всичките. За тази например чух още през март, обаче докато ѝ дойде редът, стана лято. Но както и да е. Тази игра (както впрочем и всички останали от тази фирма) си заслужава изгубеното по нея време. Тук далаверата е следната. Вие сте не някой друг, а самият Робин Худ, който се прикрива из Шерудските гори, т.е. броди в нелегалност. Любимият му крал Ричард Лъвското сърце, след като се е подвизавал достатъчно из Близкия изток, решава да се върне в Англия. Обаче за нещастие, когато минава през Австрия, местният крал го пленява и иска голям откуп, за да го освободи. Ричард вярва в жората си, обаче не подозира, че брат му – принц Джон, само това чака, за да заграби престола. Всички, които се опитат да проявят някаква форма на лоялност към истинския крал, са жестоко малтретирани от черните монаси – верните кучета на принц Джон. Сигурно вече ви светна каква е главната цел на Робин Худ или, с други думи, вашата задача – да съберете откупа за крал Ричард. И не се заблуждавайте, че можете да го съберете само, като причаквате пътниците и им обирате парите. Те няма да ви стигнат. Ще трябва да заформите някой по-голям удар. Иначе е полезно да се причаква на пътя, защото по

*Рубриката води*
***СТОЯН ХАЛКАЛИЕВ***

принцип минават интересни типове. И тъй като не можете да си обикаляте навсякъде в бойни дрехи, може и да успеете да придумате някой минувач да ви преотстъпи своите одежди. И един съвет от мен. По възможност опитвайте се да ги убеждавате с думи, а не с лъка и стрелите. Не че второто няма да стане, но накрая, като си дойде крал Ричард, ще бъдете с много нисък рейтинг сред народа и няма да получите така желаната награда. А тя съвсем не е малка, защото е ръката на братовчедката на краля – хубавата Мериан. Да бе, забравих да кажа за Мериан. Тя всъщност е основната вдъхновителка на Робин Худ. Освен това е и пазителка на гората, така че той може да се среща с нея. Като лоялна поданичка тя се свързва с Робин Худ (всъщност не става много ясно кой с кого се свързва). Важното е, че правят комбина срещу принц Джон.

Тази игра има и друго предимство. Действията се развиват по дни и докато не си изпълните задачите за деня, той не свършва. А какъв е „дневният ви график", разбирате много лесно, тъй като все се намира някой от тайфата, който ви ги разказва в началото на деня. А дори и да закъсате някъде, просто надувате рога и компанията се събира и почва да дава мъдри съвети какво да правите по-нататък. Лошото в случая е, че не винаги става, а пък, като стане, само един от съветите е правилен и трябва да



познаете кой е. Всъщност, ако добре сте следили сюжета, няма да ви е много трудно.

Няма как да говоря повече, без да навлизам в подробностите на играта, затова стига толкова. Нарочно не споменавам за забележителните художествени качества на графиката, защото вече самото име на фирмата Sierra On-line е гарант за нея. А ако имате музикална платка, може да се случи да забравите да играете, за да се насладите на музиката.

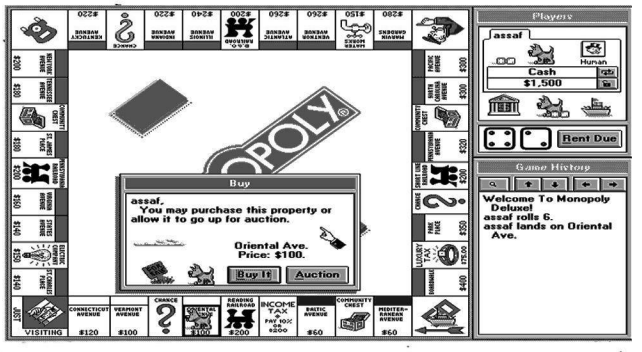
И така напред срещу лошия принц Джон, за ръката на хубавата Мериан (а и за крал Ричард, де).

## MONOPOLY
## TEGL Systems Corp.

| | |
|---|---|
| **Графика:** | **** |
| **Звук:** | * |
| **Оригиналност:** | ** |
| **Удоволствие от играта:** | ***** |

**Изисквания:** IBM PC или съвместими, EGA, 120 Кбайта дисково пространство.

**Поддържа:** мишка.




Тази игра едва ли бих я споменал, ако не беше Shareware, т.е. може свободно да се разпространява от редакцията на списанието. Иначе си е съвършено истинско „Монополи", само че доста по-добре направен. Всичко е в графичен режим (EGA), с прозорци и менюта, като всяка самоуважаваща се програма. Има и човечета с различни цветове, така че всеки играч си избира едно и като му дойде редът, човечето му се разхожда из улиците. Могат да играят максимално 16 души, защото в режим EGA има само 16 различни цвята за човечетата, но и това е напълно достатъчно. Тъй като предполагам, че всички малко или много познавате правилата на тази иначе отдавна популярна игра, само ще спомена, че при компютърния вариант те напълно са запазени. Направо сядайте и се забавлявайте, а ако я нямате, просто отскочете до редакцията на списанието и си я запишете. □

## СЪСТЕЗАНИЕ ПО ИНФОРМАТИКА

# КОМПЮТЪРЕН ТЕСТ ЗА ПРИЯТЕЛСТВОТО

*ИЛОНКА МИХАЙЛОВА*

На 20 юли 1992 г. в Русе се проведе Републиканско приложно-техническо състезание по програмиране за ученици до осми клас, организирано от Центъра за ученическо техническо и научно творчество. Дадена беше следната задача-тема, разделена на две части:

### I ЧАСТ

В забавно списание е публикуван тест:

„Лесно ли печелите приятели"

I. Отговорете с да или не на въпросите:

1. Излъгал ли ви е някога приятел?
2. Смятате ли се познат с много хора?
3. Предпочитате ли да пътувате сам?
4. Обичате ли да бъдете сред хората?
5. Познавате ли повече от пътниците в автобуса, с който пътувате от дома си до училище (работа).

II. Отбележете правилните според вас твърдения:

1. Дружбата не може да се замени с други увлечения.
2. В беда приятелят ще ти се притече на помощ.
3. Първо помисли за приятеля си, после за себе си.
4. Не трябва да искаме от приятелите си много.
5. Колкото повече приятели, толкова по-добре.

III. Отбележете чертите от характера, които според вас трябва да притежава приятелят ви:

1. Откровен.
2. Верен.
3. Находчив.
4. Красив.
5. Интелигентен.
6. Скромен.
7. Интересен.

Отговорите на въпросите носят следните точки:

| I. въпрос | да | не | II. твърдение | отбелязано | неотбелязано | III. черта | брой точки |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | 15 | 5 | 1. | 5 | 15 | 1. | 30 |
| 2. | 20 | 2 | 2. | 3 | 12 | 2. | 40 |
| 3. | 4 | 12 | 3. | 20 | 1 | 3. | 10 |
| 4. | 15 | 8 | 4. | 20 | 6 | 4. | 6 |
| 5. | 12 | 6 | 5. | 5 | 10 | 5. | 8 |
| | | | | | | 6. | 15 |
| | | | | | | 7. | 5 |

Посочените за раздел III точки се вземат само ако отговорът е избран.

В зависимост от сумата от набраните точки, вие попадате в една от следните категории:

1. до 140 — вие печелите приятелите си с голям труд. Не вярвате, че може да се срещне истински приятел. Повече доверие към хората!

2. от 141 до 180 — вие познавате хората. Имате приятели. Те няма да ви подведат.

3. повече от 181 — имате много приятели. Помислете истински ли са. Вие лесно ги печелите, но можете лесно да ги обидите и загубите.

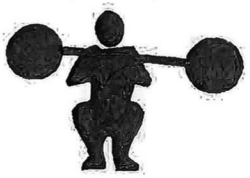
Опишете алгоритъм, чрез който тестването да се реализира с компютър.

### II ЧАСТ

Съставете програма, която да осъществи тестването от част I, като обърнете особено внимание на диалога с компютъра. В програмата да се предвиди възможност за сменяне на точките, които носят различните отговори, както и тези, които определят категориите.

След приключване на състезанието журито присъди: първа награда на **Славян Цанин**, ученик от подготвителен клас на ПМГ, Михайловград; втора награда на **Мирослав Димитров** от VIII клас, МГ, Русе, и трета награда на **Симеон Монов** от VII клас, МГ, Плевен.

Добро беше представянето и на другите участници в състезанието от различните региони на страната. □



# ДОПИНГ

# за компютърни игри

*Вероятно всеки любител на компютърните игри е мечтал в определени ситуации да разполага с възможност за по-голям брой опити или, според вече наложилия се компютърен жаргон, „да има повече животи". Мнозина с безкрайно търпение „ровят" из игрите, за да открият как могат да променят управляващите клавиши с някаква по-удобна за тях комбинация. Тук ще ви подскажем как да модифицирате някои популярни игри за 8-битови компютри, съвместими с Apple, така че по-лесно да счупите някой и друг рекорд.*

*Продължава от миналия брой*

Всички игри, на които ще се спра в тази статия, се състоят от отделни файлове, поради което промените в тях се извършват сравнително лесно.

## MARIO BROS

Ако играта се намира в паметта на компютъра, броят на животите, с които разполагате по време на игра, може да се проми по следния начин:

]CALL—151

*70A5:XX

където XX е зададеният от вас брой животи (същото означение е използвано и по-нататък). Внимавайте, защото прекалените амбиции не са желателни – тази стойност не може да надвишава 128 ($80).

Броят на животите, които сте задали, ще се отпечата на екрана, което води до натрупването им, но това не пречи на играта. В програмата е предвидена възможност за смяна на управляващите клавиши, което създава удобство за играещия. Началният адрес, от който се зарежда програмата, е $91A. След като извършите необходимите промени и желаете да пуснете играта, трябва просто да въведете:

*91AG

## GORGON

Създателите на тази игра не са предвидили възможност сами да избирате управляващите клавиши. Но ако клавишите, които трябва да използвате не са ви удобни, можете да ги промените по следния начин:

]BLOAD GORGON

]CALL—151

*1747: [*клавиш за нагоре* (по време на игра)]

*2FED: [*клавиш за нагоре* (по време на зареждане с гориво)]

*1723: [*клавиш за надолу* (по време на игра)]

*2FD7: [*клавиш за надолу* (по време на зареждане с гориво)]

*1424: [*клавиш за наляво* (по време на игра)]

*3019: [*клавиш за наляво* (по време на зареждане с гориво)]

*1403: [*клавиш за надясно* (по време на игра)]

*3003: [*клавиш за надясно* (по време на зареждане с гориво)]

(Както бе посочено в миналия брой, кодовете на новите клавиши, които искате да използвате се изчисляват като към ASCII-кода на клавиша се прибавя 128 ($80) и получената стойност се превръща в шестнайсетично число. – б. р.)

Ако пък желаете да играете с определен от вас брой животи (от $1 до $FE), ще трябва да ги въведете както следва:

*3B64:XX

## MONEY MUNCHER

Тази изключително забавна игра се управлява с клавишите I, J, K и M (освен ако този, от когото сте презаписали играта, не ги е променил вече). Тези клавиши се променят по следния начин:

*14AB:[*клавиш за нагоре*]

*14C3:[*клавиш за надолу*]

*14B3:[*клавиш за наляво*]

*14BB:[*клавиш за надясно*]

По време на игра броят на животите се пази в клетка с адрес $302. Този брой се променя по следния начин:

*1020:XX

И тук не бива да задавате стойност по-голяма от 128 ($80).

Началният адрес на програмата е $1000, т.е. тя се стартира с командата:

*1000G

# XONIX

Управляващите клавиши в тази игра се избират от потребителя. Началният ѝ адрес е $E04. След като заредите програмата в паметта можете да атакувате рекордите като увеличите броя на животите, с които разполагате, чрез командата:

*441A:XX

А след изпълнение на командата:

*52FB:A9 04

броят на животите става неограничен.

След тези промени играта може да се стартира или да се запише на дискета по следния начин:

]BSAVE XONIX,A$E04,L$59FB

# CUBIT

И при тази игра можете сами да избирате желаните управляващи клавиши и не е необходимо да ги променяте по програмен път. Клетката, в която играта пази броя животи, е с адрес $414. А ето и начинът за увеличаване на този брой:

*4091:XX

Чрез командите

*52FB:EA EA EA

и

*428C:EA EA EA

ставате „безсмъртен" по време на играта – колкото и да играете, броят на опитите, с които разполагате, не свършва.

Началният адрес на играта е $4000, т.е. тя се стартира с командата

*4000G

След въвеждане на желаните промени, програмата може да се запише на дискета с командата

]BSAVE CUBIT,A$4000,L$5200

# MOON PATROL

Началният адрес на играта е $919.

Броят на животите променяте с командата:

*27EF:XX

А с неограничен брой животи се сдобивате като изпълните командата:

*3556:EA EA EA

Клетката, в която е записан броят на животите, е $214.

Удобни за вас клавиши за управление избирате като въведете следните промени:

*CE6: [*клавиш за стрелба*]

*CED: [*клавиш за скок*]

*CF4: [*клавиш за забавяне на скоростта*]

*CFB: [*клавиша за увеличаване на скоростта*]

След въвеждане на тези промени играта може да се запише на дискета по следния начин:

]BSAVE MOON PATROL,A$919,L$7EFD

**Внимание!** Ако желаете да запишете току що променената от вас игра и тя е повече от 128 сектора, преди командата BSAVE трябва да въведете:

]POKE 43364,255

□


Борислав Захариев и фирма „Омега-системи"
предлагат
ФОРМАНТНИ СИНТЕЗАТОРИ НА ГОВОР
(контролер и софтуер)
За Правец – 82/8М/8С/8Д – 360 лв.
За IBMPC/XT/AT/386/486 – 850 лв.
*Тел. (02) 75-43-88, след 10 ч.*



**Търся** продукти за Z80. Владимир Нейков, София 1336, ЖК Люлин бл. 611, вх. А, тел. 24-38-11.

**Разменям** програми и игри за Правец – 8С. Васил Иванов Бошняков, 2600 Дупница, ул. Райна княгиня 32А.

**Продавам** домашен компютър Правец – 8Д с флопидисково устройство и устройство със 130 телевизионни игри. Севлиево, ул. Сава Хаджиангелов 2, Мирослав Христов.



**ПРОГРАМАТОРИ**
**които доказаха себе си!**

| | |
|---|---|
| EPE1683 2716-27C512 | 980 лв. |
| EPE1673 2708-27C256 | 1080 лв. |
| EPB1613 82S23-82S641,556PT4-556PT18 | 1480 лв. |

Превъзходен софтуер, надежден хардуер, управление с мишка, мощен редактор, бързи команди за работа с файлове, пълна документация, сервизна програма за тестване и настройка, една година гаранция. Доставка веднага и с наложен платеж.

**ЕЛЕНКО компютър** Шумен 054/4-39-93, 5-50-68